

MEMBANGUN KARAKTER ANAK MELALUI PERMAINAN ANAK TRADISIONAL

Haerani Nur
FP Universitas Negeri Makassar
email: haerani82@yahoo.co.id

Abstrak: Tulisan ini bertujuan untuk menggambarkan manfaat permainan anak tradisional dalam membangun karakter anak. Hal ini dilatarbelakangi oleh adanya fenomena perubahan aktivitas bermain anak saat ini, yang lebih sering bermain permainan modern yang identik dengan penggunaan teknologi seperti *video games* dan *games online*. Akibatnya, permainan anak tradisional mulai terlupakan dan menjadi asing di kalangan anak-anak. Selain itu, tingkat kecanduan terhadap permainan modern pada anak juga tinggi sehingga berpengaruh pada kebiasaan dan perilaku anak. Tulisan berdasar studi pustaka ini menguraikan dampak yang terjadi pada anak ketika kecanduan bermain *games* yang berakibat pada karakter yang akan terbangun pada diri anak. Selain itu, tulisan ini juga membandingkan pengaruh permainan modern dengan permainan tradisional terhadap pembentukan karakter anak. Mengembalikan permainan anak tradisional sebagai permainan anak-anak saat ini dapat menjadi suatu alternatif untuk menciptakan generasi berkarakter unggul.

Kata Kunci: *kecanduan games online, permainan anak tradisional, pembentukan karakter*

BUILDING CHILDREN'S CHARACTER THROUGH TRADITIONAL GAMES

Abstract: This paper aims to describe the benefits of traditional children's games in building the children's character. This endeavor was motivated by the current phenomenon of change in the children's playing activities, in which children more often are playing with the modern games, which are identical with the use of technology such as video games and online games. As a result, traditional children's games start being forgotten and unknown among the children. Besides, the level of children's addiction to the modern games is also high, so that it affects the children's habits and behavior. This paper is a literature study which describes the effects of children's addiction to playing games, which will result in the shaping of the children's character. In addition, this paper also compares the effects of modern and traditional games in the formation of the children's character. It can be concluded that reviving the traditional children's games as today's children's games can be an alternative to creating a generation of noble character.

Keywords: *addiction to games online, traditional children's games, character building*

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi yang semakin pesat ternyata juga mempengaruhi aktivitas bermain anak. Sekarang, anak-anak lebih sering bermain permainan digital seperti *video games*, *Playstation (PS)*, dan *games online*. Permainan ini memiliki kesan sebagai permainan modern karena dimainkan menggunakan peralatan yang canggih dengan teknologi yang mutakhir, yang sangat berbeda jika dibandingkan dengan permainan anak tradisional. Permainan anak tradisional kadang tidak membutuhkan peralatan

saat dimainkan walaupun ada peralatan yang digunakan hanyalah peralatan yang sederhana yang mudah didapatkan, dan biasanya ada di sekitar anak saat bermain, seperti batu, ranting kayu, atau daun kering.

Kesan modern pada permainan digital tidak hanya melekat pada peralatan yang digunakan saat bermain, tetapi juga bagaimana cara memainkannya. Permainan digital dimainkan di dalam ruangan yang nyaman karena pada umumnya ber-AC, misalnya di tempat bermain seperti

timezone atau di warnet. Hal ini tentu saja berbeda dengan permainan tradisional yang pada umumnya dimainkan di lapangan atau di halaman, kadang saat bermain anak kepanasan apalagi kalau bermainnya di waktu siang ketika matahari masih terik. Saat bermain, anak-anak berlari-larian, melompat-lompat, atau melempar sehingga kadang bajunya basah karena keringat.

Selain itu, permainan digital biasanya banyak tersedia di *mall*, pada berbagai tempat bermain, yang pada umumnya berada di pusat kota, atau daerah yang dekat dengan kota, yang pembangunannya cukup berkembang. Sementara permainan tradisional saat ini hanya sering dimainkan oleh anak-anak di pinggiran kota atau di desa-desa sehingga terkadang kesan yang melekat pada permainan tradisional adalah permainan kampung yang sudah ketinggalan zaman.

Kesan yang melekat pada permainan ini terkadang membuat anak-anak saat ini lebih memilih untuk bermain permainan digital. Pilihan anak ini juga karena dukungan dari orang tua, yang menyediakan berbagai fasilitas yang dibutuhkan oleh anaknya. Orang tua tidak lagi memperkenalkan permainan yang dimainkannya dulu waktu mereka kecil kepada anak-anaknya. Hal ini terjadi juga karena kesan melekat pada permainan tersebut.

Kesan modern ternyata tidak selamanya berdampak positif. Fenomena yang terjadi akhir-akhir ini, permainan digital berdampak buruk pada anak. Di berbagai media baik cetak maupun elektronik saat ini, marak diberitakan tentang berbagai dampak permainan digital pada anak, khususnya *games online*. Anak yang bermain *games online* tanpa adanya kontrol, khususnya dari orang tua, cenderung mengalami kecanduan. Akibatnya, sebagian besar waktu anak digunakan untuk bermain *games online*.

Kecanduan *games online*, menyebabkan siswa SD dan SMP bolos sekolah. Fakta ini diberitakan oleh harian *Metronews* (21/9/2012) tentang siswa SD Rfd (7 tahun) yang berontak dan berusaha menyerang seorang wartawan dari sebuah media cetak harian saat meliput razia *game online* di salah satu warnet di Kota Probolinggo. Siswa ini terjaring bersama dua orang siswa SMP, yakni Frdy (14 tahun) dan By (14 tahun), mereka tertangkap sedang asik bermain *games* di warnet tersebut. Pada saat tertangkap, siswa ini sedang mengenakan seragam sekolah (<http://harianmetronews.com>, diakses tanggal 26 September 2012).

Parahnya, kecanduan *games online* pada anak juga sudah disoroti oleh Ketua Satgas Perlindungan Anak (PA), M. Ihsan seperti yang diberitakan oleh *Tribunnews.com* (6/9/2012) mengatakan bahwa persoalan kecanduan anak-anak pada *games* yang sudah melampaui ambang batas, anak-anak menghabiskan waktunya berjam-jam bermain *games* tanpa peduli dengan lingkungannya. Di samping itu, materi *games* bermuatan kekerasan yang berpadu dengan pornografi lebih banyak diminati oleh anak-anak. Hal inilah yang menyebabkan timbulnya berbagai kasus seperti: siswa SD membacok temannya di Depok, anak umur 9, 10, dan 11 tahun mencaibuli anak umur 6 dan 4 tahun di Padang, dan kasus yang terjadi baru-baru ini beberapa anak nekat merampok karena butuh uang untuk bermain *games online*.

Dampak yang ditimbulkan *games online* sudah sangat parah, sementara warnet semakin menjamur, bahkan beroperasi sampai 24 jam dengan tarif yang relatif terjangkau. Oleh karena itu, menurut Ketua Satgas PA, seharusnya pemerintah bertindak tegas dalam mengatur hal ini (<http://tribunnews.com>, diakses tanggal 24 September 2012).

Demikian pula berita yang dilansir oleh *Tempo.com* (2/7/2012) tentang Dian Sasmita, Koordinator Yayasan Sahabat Kipas yang menyatakan bahwa kecanduan anak-anak pada *game online* sudah seperti kecanduan seseorang kepada narkoba, karena ketika ingin bermain dan tidak punya uang, anak akan melakukan segala cara, termasuk berbuat tindakan kriminal. Berdasarkan data dari yayasannya, dalam enam bulan terakhir ini, di Surakarta ada tujuh anak yang melakukan pencurian demi bisa bermain *game online* (<http://tempo.com>, diakses tanggal 24 September 2012).

Hal yang serupa juga dialami oleh AY, kasus pencurian motor yang dilansir oleh Pos Kota (17/6/2012). AY telah mencuri motor lima kali berturut-turut, Ia mengaku nekat melakukan pencurian motor untuk membiayai hidupnya dan bermain *game online*. Hal ini terjadi karena setelah kedua orang tuanya bercerai pada awal tahun lalu, Ia tidak pernah pulang ke rumah dan tinggal dari warnet ke warnet untuk bermain *game online* (<http://poskota.com>, diakses tanggal 25 September 2012).

Selain itu, hasil penelitian Fakultas Kedokteran Universitas Hanover Jerman telah menemukan bahwa *games online* bisa menyebabkan seseorang mengalami kepribadian ganda. Hal ini diperoleh berdasarkan penelitian pada seorang wanita yang bermain *games online* setiap hari selama tiga bulan, dengan memainkan beberapa tokoh yang berbeda. Ternyata, tokoh-tokoh imajinasi itu mengambil alih kepribadiannya sehingga wanita tersebut kehilangan kendali atas kontrol identitas dan kehidupan sosialnya (Renggani, 2012). Hal ini serupa dengan kejadian di China, Zhang Xiaoyi pada 27 Desember 2004 (Endah, 2012) tentang kasus seorang bocah laki-laki berusia 13 tahun meninggal setelah loncat dari gedung tinggi. Zhang meninggalkan pesan bunuh

diri, berisi keinginannya untuk bergabung dengan para jagoan yang ada di *game* kesukaannya (<http://thisisputriiep.blogspot.com> diakses tanggal 25 September 2012).

Di balik banyaknya dampak negatif yang telah ditimbulkan oleh permainan digital yang memiliki kesan modern ini, sebenarnya bangsa Indonesia memiliki permainan anak yang kaya akan nilai dan berdasarkan hasil penelitian permainan anak tradisional dapat menstimulasi tumbuh kembang anak, bahkan dapat digunakan sebagai sarana edukasi pada anak.

Hasil penelitian Kurniati (2011:13) menunjukkan bahwa permainan anak tradisional dapat mestimulasi anak dalam mengembangkan kerjasama, membantu anak menyesuaikan diri, saling berinteraksi secara positif, dapat mengkondisikan anak dalam mengontrol diri, mengembangkan sikap empati terhadap teman, menaati aturan, serta menghargai orang lain. Dengan demikian, dapat dipahami bahwa permainan tradisional dapat memberikan dampak yang sangat baik dalam membantu mengembangkan keterampilan emosi dan sosial anak.

Berdasarkan uraian di atas, pelestarian permainan tradisional penting untuk dilakukan dengan cara memperkenalkan dan memainkan permainan tradisional bersama anak, disertai dengan upaya penyadaran kepada pihak-pihak terkait khususnya orang tua akan bahaya *games*. Orang tua adalah pihak yang memiliki peran penting terkait dengan masalah kecanduan *games online* pada anak karena orang tua adalah pihak yang paling dekat dan paling bertanggung jawab terhadap anak, yang seharusnya memiliki waktu paling banyak bersama anak dengan perhatian dan kasih sayangnya.

MEMBANGUN KARAKTER ANAK MELALUI PERMAINAN ANAK TRADISIONAL

Berdasarkan uraian di atas, dapat dipahami bahwa tingkat kecanduan anak terhadap *games online* di Indonesia saat ini berada pada level sangat tinggi. Dampak yang ditimbulkannya pun sangat memprihatinkan karena berpengaruh pada prestasi belajar, menyebabkan anak berperilaku agresif, bahkan menjerumuskan anak dalam tindak kriminal seperti pencurian dan pemerkosaan, serta menyebabkan anak mengalami kepribadian ganda yang bisa berujung pada kematian.

Pada dasarnya dari berbagai teori perkembangan dapat disimpulkan bahwa masa anak adalah masa yang identik dengan bermain. Dalam bermain pada umumnya anak terlibat dalam suatu permainan. Misbach (2006:5) menyimpulkan bahwa permainan adalah situasi bermain yang terkait dengan beberapa aturan atau tujuan tertentu, yang menghasilkan kegiatan dalam bentuk tindakan bertujuan. Dengan demikian, dapat dipahami bahwa dalam bermain terdapat aktivitas yang diikat dengan aturan untuk mencapai tujuan tertentu.

Rogers & Sawyer's (Iswinarti, 2010:6) mengemukakan bahwa hingga pada anak usia sekolah bermain bagi anak memiliki arti yang sangat penting. Adapun nilai-nilai penting dalam bermain bagi anak, yaitu sebagai berikut.

- Meningkatkan kemampuan *problem solving* pada anak.
- Menstimulasi perkembangan bahasa dan kemampuan verbal.
- Mengembangkan keterampilan sosial.
- Merupakan wadah pengekspresian emosi.

Selain itu, dalam *Best Play* (Iswinarti, 2010:8) menyebutkan bahwa peran bermain pada anak berdampak pada sejumlah

bidang kehidupan anak, yaitu sebagai berikut.

- Bermain mempunyai peran yang penting dalam belajar. Dalam hal ini, bermain dapat melengkapi kegiatan sekolah anak, yang dapat memberi kesempatan kepada anak untuk memahami, meresapi, dan memberi arti kepada apa yang mereka pelajari dalam setting pendidikan formal. Secara khusus, bermain menjadi penting yaitu membantu anak untuk memperoleh "bukan informasi khusus, tetapi *mindset* umum dalam pemecahan masalah".
- Bermain dapat mendukung perkembangan fisik dan kesehatan mental yang baik. Bermain memfasilitasi anak dalam beraktivitas fisik, meliputi kegiatan berolahraga, yang memungkinkan meningkatnya koordinasi dan keseimbangan tubuh, serta mengembangkan keterampilan dalam pertumbuhan anak. Adapun sumbangan untuk kesehatan mental adalah membantu anak untuk membangun dan mengembangkan resiliensi (daya tahan) terhadap tekanan dalam hidup.
- Bermain memberi kesempatan untuk menguji anak dalam menghadapi tantangan dan bahaya.

Mutiah (2010:113) juga mengemukakan bahwa permainan dan bermain memiliki banyak fungsi bagi anak, khususnya dalam menstimulasi tumbuh-kembang, fungsi yang dimaksud antara lain seperti berikut.

- Permainan sebagai sarana menumbuhkan kemampuan sosialisasi pada anak. Bermain memungkinkan anak untuk berinteraksi dengan lingkungan sosialnya yang dapat mengajarkan anak untuk mengenal dan menghargai orang lain. Eliasa (2012:5) juga mengemukakan bahwa bermain juga dapat mengajari anak mengurangi egosentrisnya karena berusaha bersaing dengan jujur, sportif,

tahu akan haknya dan peduli dengan hak orang lain, sarana belajar berkomunikasi dan berorganisasi.

- Permainan sebagai sarana mengembangkan kemampuan dan potensi anak. Bermain dapat memungkinkan anak untuk mengenali berbagai macam benda, mengenali sifatnya, serta peristiwa yang terjadi di lingkungannya. Hal ini dapat menstimulasi kemampuan fantasi anak.
- Permainan sebagai sarana mengembangkan emosi anak. Ketika anak bermain dapat timbul rasa gembira, senang, tegang, puas, ataupun kecewa. Dengan demikian, anak dapat menghayati berbagai rasa yang dirasakannya ketika bermain.

Berdasarkan uraian di atas, dapat dipahami bahwa permainan dan aktivitas bermain seharusnya berdampak positif bagi anak. Oleh karena itu, jika bermain menimbulkan bahaya bagi anak, seperti fenomena *games online* yang marak terjadi pada anak-anak Indonesia saat ini, maka sudah seharusnya dilakukan berbagai tindakan untuk mengatasinya dengan melibatkan berbagai pihak yang terkait.

Sebenarnya, berbagai dampak yang timbul akibat kecanduan *games online* pada anak, khususnya tindak agresif, seperti berkata kasar hingga membacok teman dapat dijelaskan berdasarkan pendapat yang dikemukakan oleh Purnomo (Kurniati, 2011: 3). Cahyono (2011:1) dan Misbach (2006:3) mengemukakan bahwa permainan digital seperti *video games* dan *games online*, lebih banyak dimainkan secara statis, anak bermain dalam keadaan pasif. Mereka duduk dan diam, yang bekerja hanya jemarinya saja. Hal ini menyebabkan anak menjadi tidak peduli pada lingkungan yang akan mempengaruhi interaksi sosial anak, akibatnya, anak berkembang menjadi pribadi yang pemalu, penyendiri, dan individu-

listis. Di samping itu, permainan ini juga menciptakan suasana tegang dan menimbulkan agresi yang kuat, yang membentuk anak untuk cenderung selalu ingin menang dan akan sangat kecewa bahkan tidak bisa menerima kekalahan.

Selain itu, Mori (Renggani, 2012:2) dalam penelitiannya mengenai dampak *video games* pada aktivitas otak menyimpulkan dua poin penting, yang mengindikasikan bahwa bermain *games* berdampak buruk bagi kesehatan perilaku manusia. Temuan penelitian yang dimaksud adalah sebagai berikut.

- Bermain *games* menyebabkan terjadinya penurunan aktivitas otak depan yang berperan penting dalam pengendalian emosi dan aktivitas, sehingga pemain *games* cepat mengalami perubahan emosi, seperti: mudah marah sehingga sering mengalami masalah dalam interaksi sosial, dan penurunan daya konsentrasi.
- Bermain *games* juga menyebabkan terjadinya penurunan aktivitas gelombang beta yang merupakan efek jangka panjang yang tetap berlangsung meskipun *gamers* tidak sedang bermain *games*. Hal ini ditandai dengan adanya peningkatan sekresi hormone adrenalin, sehingga denyut jantung, tekanan darah, dan kebutuhan oksigen terpacu meningkat.

Disisi lain, permainan tradisional yang juga merupakan budaya bangsa Indonesia telah terbukti dapat menumbuhkan karakter positif pada anak. Berikut ini akan diuraikan tentang manfaat permainan tradisional pada anak sebagai pembanding dengan permainan digital yang telah banyak dibahas pada poin sebelumnya. Cahyono (2011:2) mengemukakan sejumlah karakter yang dimiliki oleh permainan tradisional yang dapat membentuk karakter positif pada anak sebagai berikut.

- Pertama, permainan tradisional cenderung menggunakan atau memanfaatkan alat atau fasilitas di lingkungan kita tanpa harus membelinya sehingga perlu daya imajinasi dan kreativitas yang tinggi. Banyak alat-alat permainan yang dibuat atau digunakan dari tumbuhan, tanah, genting, batu, atau pasir. Misalkan mobil-mobilan yang terbuat dari kulit jeruk bali, engrang yang dibuat dari bambu, permainan ecrak yang menggunakan batu, telepon-teleponan menggunakan kaleng bekas dan benang nilon dan lain sebagainya.
- Kedua, permainan anak tradisional melibatkan pemain yang relatif banyak. Tidak mengherankan, kalau kita lihat, hampir setiap permainan rakyat begitu banyak anggotanya. Sebab, selain mendahulukan faktor kesenangan bersama, permainan ini juga mempunyai maksud lebih pada pendalaman kemampuan interaksi antarpemain (potensi interpersonal). seperti petak umpet, congklak, dan gobak sodor.
- Ketiga, permainan tradisional menilik nilai-nilai luhur dan pesan-pesan moral tertentu seperti nilai-nilai kebersamaan, kejujuran, tanggung jawab, sikap lapang dada (kalau kalah), dorongan berprestasi, dan taat pada aturan. Semua itu didapatkan kalau si pemain benar-benar menghayati, menikmati, dan mengerti sari dari permainan tersebut.

Misbach (2006:7) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak yang dapat meliputi hal-hal sebagai berikut.

- Aspek motorik dengan melatih daya tahan, daya lentur, sensorimotorik, motorik kasar, dan motorik halus.
- Aspek kognitif dengan mengembangkan imajinasi, kreativitas, *problem solving*,

strategi, kemampuan antisipatif, dan pemahaman kontekstual.

- Aspek emosi dengan menjadi media katarsis emosional, dapat mengasah empati dan pengendalian diri.
- Aspek bahasa berupa pemahaman konsep-konsep nilai.
- Aspek sosial dengan mengkondisikan anak agar dapat menjalin relasi, bekerjasama, melatih kematangan sosial dengan teman sebaya dan meletakkan pondasi untuk melatih keterampilan sosialisasi dengan berlatih peran dengan orang yang lebih dewasa dan masyarakat secara umum.
- Aspek spiritual, permainan tradisional dapat membawa anak untuk menyadari keterhubungan dengan sesuatu yang bersifat Agung (*transcendental*).
- Aspek ekologis dengan memfasilitasi anak untuk dapat memahami pemanfaatan elemen-elemen alam sekitar secara bijaksana.
- Aspek nilai-nilai/moral dengan memfasilitasi anak untuk dapat menghayati nilai-nilai moral yang diwariskan dari generasi terdahulu kepada generasi selanjutnya.

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Iswinarti (2010:9) pada 30 anak usia Sekolah Dasar kelas III dan IV di Kabupaten Malang menunjukkan bahwa permainan tradisional *Engklek* memiliki nilai-nilai terapeutik dan bermanfaat dalam mengatasi permasalahan anak. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa nilai-nilai terapeutik yang terkandung dalam permainan tradisional *Engklek* meliputi hal-hal berikut.

- Nilai deteksi dini untuk mengetahui anak yang mempunyai masalah.
- Nilai untuk perkembangan fisik yang baik. Aktivitas fisik meliputi kegiatan untuk berolah raga, meningkatkan koordinasi dan keseimbangan tubuh, dan

mengembangkan keterampilan dalam pertumbuhan anak.

- Nilai untuk kesehatan mental yang baik, yaitu: membantu anak untuk mengkomunikasikan perasaannya secara efektif dengan cara yang alami, mengurangi kecemasan, pengendalian diri, pelatihan konsentrasi.
- Nilai *problem solving*, anak belajar memecahkan masalah sehingga kemampuan tersebut bisa ditransfer dalam kehidupan nyata.
- Nilai sosial, anak belajar ketrampilan sosial yang akan berguna untuk bekal dalam kehidupan nyata.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional memang berbeda dengan permainan digital. Tidak hanya dari kesan yang ditimbulkannya, tetapi juga dari makna dan pengaruhnya pada anak-anak Indonesia. Oleh karena itu, dapat dipahami bahwa pemilihan permainan dalam hal ini apakah permainan digital yang kesannya modern dan canggih, tetapi berdampak buruk atau permainan tradisional yang kesannya kampong dan ketinggalan zaman, tetapi berdampak baik akan menentukan karakter yang tercipta pada anak-anak Indonesia, generasi penerus dan harapan bangsa.

PENUTUP

Adapun beberapa hal yang menjadi kesimpulan dari makalah ini adalah sebagai berikut.

- Maraknya kecanduan *games* pada anak-anak Indonesia telah menimbulkan berbagai dampak yang sangat memprihatinkan mulai dari fenomena siswa SD, SMP yang bolos sekolah demi bermain *games online* di warnet yang tentu saja akan berpengaruh pada prestasi belajarnya, fenomena perilaku agresif pada anak, bahkan menjerumuskan anak dalam tindak kriminal seperti pencurian dan pemerkosaan, serta menyebabkan anak mengalami kepribadian ganda yang bisa berujung pada kematian.
- Dampak kecanduan *games online* pada anak merupakan masalah bangsa yang harus segera diatasi karena dapat menentukan karakter anak, yang juga merupakan karakter bangsa
- Pihak-pihak terkait harus bekerja sama untuk mengatasi masalah kecanduan *games online* pada anak, yang diuraikan sebagai berikut.
 - Orang tua harus menyadari bahwa saat ini banyak sekali bahaya yang mengintai anak, salah satunya adalah penggunaan teknologi seperti TV, internet, *games* digital. Oleh karena itu, pengawasan orang tua sangat diperlukan. Orang tua harus menyadari perannya sebagai pelindung, pendidik, dan penanggungjawab terhadap anak di dunia dan di akhirat, sehingga orang tua harus meluangkan waktunya untuk anak, menjadi sahabat bagi anak dengan perhatian dan kasih sayangnya, membekali anak dengan pengetahuan keagamaan, serta menjadi teladan bagi anak dalam bersikap dan berperilaku. Hal ini dapat melindungi anak dari bahaya yang setiap saat mengintai.
 - Guru dan institusi pendidikan tempat anak bersekolah dan bergaul juga harus menjalankan fungsi proteksinya dalam mengajar dan mendidik anak.
 - Pemerintah sebagai pihak yang bertanggungjawab dalam mengatur dan membina masyarakat dengan aturannya, seharusnya bisa mengontrol operasi warnet dan tempat bermain agar tidak menjerumuskan anak dalam bahaya yang secara tidak lang-

sung berpengaruh pada pembentukan karakter bangsa.

- Permainan tradisional harus dikembalikan posisinya sebagai permainan anak Indonesia. Semua pihak dapat mengenalkan dan memainkan permainan tradisional bersama anak, bahkan bila perlu ada upaya untuk memodernkan permainan anak tradisional.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada sejawat dan berbagai pihak yang membantu penulisan ini baik secara langsung maupun tidak langsung. Semoga itu semua menjadi amal kebaikan yang mendapat ridho Allah. Amin.

DAFTAR PUSTAKA

- Cahyono, N. 2011. "Transformasi Permainan Anak Indonesia". *Artikel*. <http://permata-nusantara.blogspot.com>. Diakses pada tanggal 25 September 2012.
- Eliasa, E.I. 2012. "Pentingnya Bermain Bagi Anak Usia Dini". <http://staff.uny.ac.id>, Diakses tanggal 25 September 2012.
- Endah, P. 2012. "Dampak Kecanduan Bermain *Games Online*". <http://thisisputriep.blogspot.com>. Diakses tanggal 25 September 2012.
- Harian Metro News. 21 September 2012. "Terjaring Operasi *Game Online*, Pelajar SD Tendang Wartawan". *Berita*. <http://harianmetronews.com>. Diakses tanggal 26 September 2012.
- Iswinarti. 2010. "Nilai-nilai Terapiutik Permainan Tradisional Engklek untuk Anak Usia Sekolah Dasar". *Naskah Publikasi*. www.google.com. Diakses tanggal 24 September 2012.
- Kurniati, E. 2011. *Program Bimbingan untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak Melalui Permainan Tradisional*. Surakarta: Skripsi Universitas Muhammadiyah Surakarta. Tidak diterbitkan.
- Misbach, I. 2006. "Peran Permainan Tradisional yang Bermuatan Edukatif dalam Menyumbang Pembentukan Karakter dan Identitas Bangsa". *Laporan Penelitian*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia. Tidak diterbitkan.
- Mutiah, D. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Kencana: Jakarta.
- Pos Kota. 17 Juni 2012. "Kecanduan *Games On-line*, AY Mencuri Motor". *Artikel*. <http://poskota.com>, Diakses tanggal 25 September 2012.
- Renggani, P. 2012. "Menetralkan Kecanduan *Games*". www.google.com. Diakses tanggal 26 September 2012.
- Tempo. 2 Juli 2012. Kecanduan *Games Online*, Anak Bisa Kriminal. *Artikel*. <http://tempo.com>. Diakses tanggal 24 September 2012.
- Tribunnews.com. 6 September 2012. "Selamatkan Anak Indonesia dari Racun *Games Online*". *Artikel*. <http://tribunnews.com>. Diakses tanggal 24 September 2012.